

GAME BOY ADVANCE™

AGB-A04P-EUR

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL™**

Ubi Soft

INSTRUCTION BOOKLET
MANUAL DE INSTRUCCIONES
LIBRETTO DI ISTRUZIONI

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY. DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

ENGLISH 2

ESPAÑOL 20

ITALIANO 38

Table of Contents

Introduction	3
About Stealth Action	4
Starting the game	5
The Controls	6
Game Screen	7
In-Game Elements	7
Weapons and Gadgets	9
Collectibles	11
Sam Fisher	12
Boss Mode	14
Splinter Cell Community	16
Technical Support	17

Introduction

March 10, 2004:

The CIA contacted NSA (National Security Agency) officials regarding the loss of contact with Agent Alison Madison, a CIA operative monitoring widespread communication shortages plaguing the former Soviet Republic of Georgia. A second operative, Agent Blaustein, was inserted into the Georgian capital T'bilisi to locate Agent Madison, only to drop from contact seven days later. Fearing for the lives of American agents compromised at the hands of a suspected terrorist effort, ***Third Echelon*** (Top-secret initiative by the NSA), has activated Splinter Cell operative Sam Fisher to locate the missing agents and evaluate the situation.

You are Sam Fisher. You must leave no trace on the physical or political map. Remember: Although killing may compromise secrecy, the choice between leaving a witness or a corpse is no choice at all. You do not exist. You are a Splinter Cell.

About Stealth Action

Stealth is of the highest priority in Splinter Cell operations. Sam's ability to operate covertly is his most valuable asset against overwhelming enemy forces, since there are many opportunities for enemies to detect him.. Remaining under the cover of shadows is an important stealth technique, but crouching, moving slowly, and keeping you into the shadow also contribute to Sam's invisibility. Practicing all these techniques in conjunction whenever possible will greatly increase your chances of remaining undetected.

Alarms

Note that if an enemy detects Sam, or even suspects the presence of an intruder, they have been specifically trained to alert nearby comrades by triggering an alarm, rather than engage Sam by themselves. When an alarm is trigger, Sam will have to find quickly a control panel to deactivate the alarm. Because of the extremely covert nature of Splinter Cell operations, indiscretion with alarms can lead to Third Echelon aborting a mission.

Starting the game

Place the Splinter Cell Game Pak in the Game Boy Advance™ and set the power switch to on.



Main menu

- Use the Control Pad to move through the menus.
- Press A Button to select an option.

Select a game

- Use your Control Pad Up and Control Pad Down to move and press A Button to choose a saved game slot.
- If you want to start a new game, enter a name for your game.

Options

Here you can alter the set-up of your game. (Sound FX and Music)



Select Mission

- Use Control Pad Right and Control Pad Left to move through the available missions
- Use the Control Pad Up and Control Pad Down to switch between Mission Maps and Bonus Maps when available
- Press R Button to see the highest score
- Press L Button to see high score tables
- Press B Button to go back to the previous menu.
- Press A Button to start a mission

The Controls



- Control Pad Up**
- Interact with objects (Med kit, safe, computer)
 - Stand
 - Open door
 - Climb up
 - Raise Sam's leg (while holding a horizontal pipe)

- Control Pad Down**
- Crouch
 - Climb down

- Control Pad Left/**
- Move Sam
- Control Pad Right**
- Run (double-tap)

- A Button**
- Jump

- B Button**
- Strike /use weapon

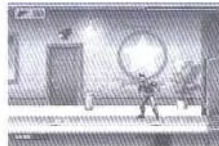
- START**
- Pause the game / inventory and objectives

- SELECT**
- Fast switch between weapons

- R Button**
- Sticky Camera
Hold the R Button to activate the Sticky camera mode. This mode allows you to explore the environment around Sam and see the field of detection of the surveillance camera. When using the free camera, Sam is vulnerable so, be sure to place him in a safe area before using it.

- L Button**
- Draw pistol
 - Select Grenade throwing distance

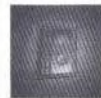
Game Screen



- **Life gauge**
- **Weapons:** The Weapons currently equipped and the number of rounds of ammunition.
- **Risk meter:** The meter moves left and right to represent the level of risk Sam's facing in this area.

In-Game Elements

Alarm Panel



Standard alarm switches that can be triggered by enemies to alert nearby comrades. When an alarm



Mission statistic

At the end of the level, you can look at your performance.

is trigger, Sam will have to find quickly a control panel to deactivate the alarm. Stand up-front the panel and press Control Pad Up to deactivate it.

Automated Turret



Heat and motion sensing turrets with an Independent Friendly Fire (IFF) recognition system. To disarm the turret:

1- Stand -front the turret and press Control Pad Up.

2- Tap A Button as fast as possible to deactivate it.

Surveillance Camera



Standard, off-the-shelf surveillance cameras that detect movement and have the ability to directly trigger alarms.

Computer



The computer provides intelligence about enemies, location, or other key elements pertinent to the operation. Pay special attention to the computer, as they contain key information.

Door locked



To unlock a door use your lock pick.

Magnetic door



To open a magnetic door, find the appropriate security level card that will gives you access and open the door.

Laser ray



The Laser-rays are link to a detonator. Be vigilant, they are practically invisible. Detect them with your Thermal goggles.

Mine



The mines are hidden on the ground. Use your Thermal goggles to locate them.

Safe



To unlock a safe, align the three wheels with the pins.

- Turn a wheel with the R Button or L Button.
- Press Control Pad Right to enter a pin.

Tips: Try to unlock all the safes in the game to get Secret Files.

Weapons and Gadgets

Weapons

To use a Weapon:

- 1) Press L Button to draw your weapon
- 2) Press B Button to shoot

SC Pistol



The SC pistol is a gun used in close-quarter battle. With its tranquilizer rounds

the Sc Pistol becomes the obvious choice of weaponry for Sam when infiltrating enemy territory.

SC-20k



This sniper rifle is known for its accuracy and lightness. Use it at long and very long range.

Gadgets

Goggles



- Select your vision in your inventory

Night Vision

Night Vision goggles amplify very low exist-

ing light, especially lights at the lower end of the infrared spectrum.

Thermal vision

Similar to Night Vision, Thermal vision is an essential tool in low light situations. This technology differs from night vision in that it captures the upper level of the infrared light spectrum, which is emitted as heat rather than reflected as light.

Lockpick



Standard set of picks, wrenches, and probes for bypassing standard cylinder locks. You will have to push the 5 pins

in the correct order to unlock the door.

1) Move Control Pad Left or Control Pad Right between the locks

2) Push Control Pad Up or Control Pad Down to unlock the pins

Sticky Camera



The Sticky Camera is ideal for advance scouting and intelligence gathering.

Collectibles

First Aid Kit



Standard field first-aid kit. Stand in front and press Control Pad Up to use it.

Security Card



Use security card to open magnetic door.

There's 3 type of security card:

- Low security clearance (Red)
- Medium Security Clearance (Yellow)
- All access High level security clearance (Green)

Ammo



Find it to retrieve some ammo.

Gas Grenade



Gas canister grenade can incapacitate groups of enemies. Exposure to CS Gas causes violent respiratory seizure. Prolonged exposure causes unconsciousness.

Sam Fisher

Sam Fisher



Fisher has been on the front lines of espionage in several defining conflicts throughout the past decades. He has not only survived, but also excelled in the field of covert operations through hard work, insatiable curiosity, and brutal honesty. He has little time for polite niceties and even less for lies.

Sam's Movements

Crouching



Press Control Pad Down to crouch. Movement is quieter and Sam is less visible while crouched.

Close Attack



With your weapon holstered, press the B Button when very close to an enemy to hit him with your elbow.

Climbing



To climb a pipe, ladder, vertical cable, or fence, simply walk into it and press Control Pad Up or Control Pad Down. Press the A Button again to jump off. Hint: Double-tap Control Pad Down to speed up your descent.

Shimmying



- Jump by pressing the A Button to grab and hang from edges above Sam's head. Pull Control Pad Down to let go of a ledge or Pull Control Pad Up to pull up.

- Sam can hang onto a ledge. When possible, crouch near it and press Control Pad Down. Then, pull Control Pad Right or Control Pad Left to shimmy along the ledge. Pull Control Pad Up to pull up, if there is room.

Hand-over-Hand



Jump by pressing the A Button to grab hold of a horizontal pipe. Bring Sam's legs up to clear obstacles by pressing Control Pad Up.

Zip-line



Jump by pressing the A Button to grab hold of a sloped wire, or zip line. Sam will slide down automatically.

Hanging shooting



Sam can equip and fire his weapon while hanging from a pipe, but only if his legs are not tucked. Press the L Button to equip the selected weapon.

Drop Attack



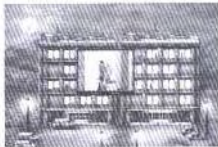
If you can get above an enemy and drop directly down on him, you will knock him out.

Rappelling



To rappel from a small chimney, crouch near it and press Control Pad Down. Sam can only go down the rope; he has to take care, especially of patrols.

Boss Mode



- Move the sight with the Control Pad
- Use R Button to Zoom out
- Press B Button or L Button to shoot (or take a picture)
- Press A Button to move the sight faster



Mitchell Dougherty

Photograph the bureaucrats before they leave the area. Pay special attention to Mitchell Dougherty.



Kombayn Nikoladze

Shoot all Nikoladze associates and prevent Kombayn Nikoladze escaping.



Grinko

Prevent Grinko and his partner from reaching his limousine. Remember, the hostages must survive.

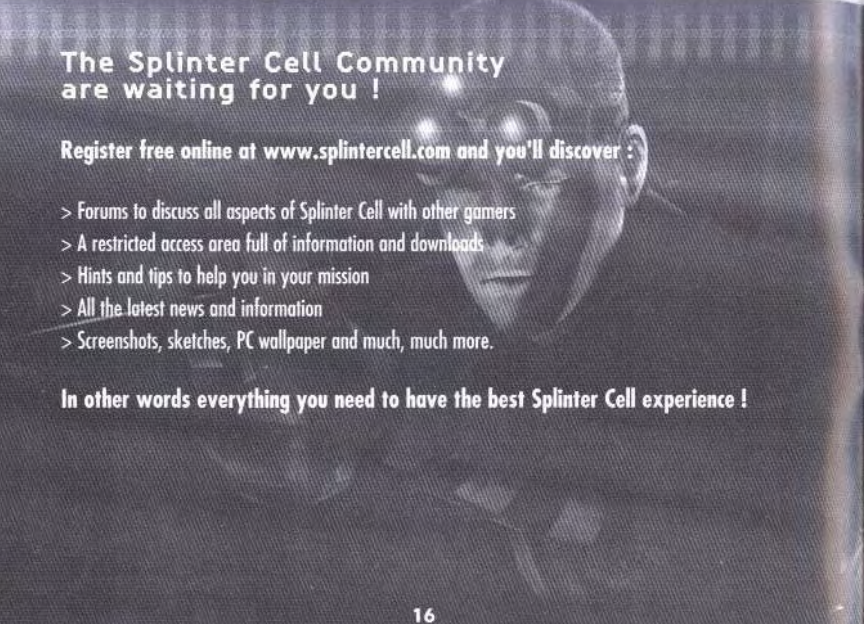
Play more Tom Clancy's Splinter Cell™ on the Game Boy Advance!

Discover more connectivity and try to unlock 5 Game Boy Advance bonus levels by connecting your Game Boy Advance version of Tom Clancy's Splinter Cell™ to your NINTENDO GAMECUBE version, with the NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable (sold separately).

You just need to complete the following levels on your NINTENDO GAMECUBE game to unlock each of the five bonus missions:

- Mission 1: NINTENDO GAMECUBE Level 1: Training
- Mission 2: NINTENDO GAMECUBE Level 2, 3 & 4: Police Station, Defense Ministry & Oil Refinery
- Mission 3: NINTENDO GAMECUBE Level 5 & 6: CIA HQ & Kalinatek
- Mission 4: NINTENDO GAMECUBE Level 7, 8 & 9: Chinese Embassy, Abattoir & Chinese Embassy
- Mission 5: NINTENDO GAMECUBE Level 10: Presidential Palace

Once the NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance cable is plugged in, the Game Boy Advance game will automatically detect which bonus missions you have already unlocked.



**The Splinter Cell Community
are waiting for you !**

Register free online at www.splintercell.com and you'll discover :

- > Forums to discuss all aspects of Splinter Cell with other gamers
- > A restricted access area full of information and downloads
- > Hints and tips to help you in your mission
- > All the latest news and information
- > Screenshots, sketches, PC wallpaper and much, much more.

In other words everything you need to have the best Splinter Cell experience !

technical support

On-line Support Options

Ubi Soft offers online support on our web site:

www.ubi.com/uk

If you have a specific problem that is not addressed on our site, you can send your question to us via e-mail at:

techsupport@ubisoft.co.uk

Please be as specific as you can be about the problem you are experiencing.

Other Support Options

You can also contact Ubi Soft Technical Support by phone and fax. When you call, please be as specific as you can be about the problem you are experiencing.

Ubi Soft Technical Support: 0870 739 7670

Hours: Monday To Friday 8.00am - 11.00pm GMT

Ubi Soft Hintline: 0906 906 0200

Mailing Address:

Ubi Soft Entertainment Ltd.
Chantrey Court,
Minorca Road,
Weybridge,
SURREY. KT13 8DU.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [-] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do NOT insert or remove batteries while the power is ON.

12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Indice

Introducción	21
Acerca de actuar con sigilo	22
Inicio del juego	23
Los controles	24
Pantalla de juego	25
Elementos del juego	25
Armas y accesorios	27
Objetos	29
Sam Fisher	30
Modo Jefe	32
Splinter Cell Community	34
SAT (Servicio de Atención Técnica)	35

Introducción

10 de Marzo de 2004:

La CIA entra en contacto con las autoridades de la NSA (Agencia de Seguridad Nacional) para informar sobre la pérdida de contacto con la agente Alison Madison, un miembro de la CIA que estaba investigando sobre una serie de cortes generalizados en las comunicaciones de la antigua república soviética de Georgia. Un segundo agente, Blaustein, fue enviado a la capital de Georgia, Tbilisi, para que localizara a la agente Madison y siete días más tarde dejó de dar señales de vida. Temiendo por la vida de estos dos agentes norteamericanos que podían estar en manos de algún grupo terrorista, **Third Echelon** (una iniciativa de alto secreto de la NSA), ha puesto en acción al Splinter Cell Sam Fisher para localizar a los agentes perdidos y evaluar la situación.

Tú eres Sam Fisher. No debes dejar rastro de tu presencia en el mapa físico ni en el político. Recuerda: aunque el asesinato puede comprometer tu clandestinidad, cuando tengas que elegir entre dejar tras de ti un testigo vivo o un cadáver... en realidad no tienes elección. Tú no existes. Eres un Splinter Cell.

Acerca de actuar con sigilo

El sigilo es una de las cosas más importantes en las operaciones de un Splinter Cell. La capacidad de Sam para operar de forma secreta es su ventaja más valiosa frente a las abrumadoras fuerzas enemigas, ya que habrá muchas situaciones en las que los enemigos podrán descubrir su presencia. Permanecer bajo la protección de las sombras es una buena técnica de sigilo, pero agacharse, moverse con lentitud y mantenerse en la oscuridad, también contribuyen a la invisibilidad de Sam. Si consigues practicar todas estas técnicas a la vez, aumentarán enormemente tus posibilidades de pasar inadvertido.

Alarmas

Recuerda que si el enemigo descubre a Sam o siquiera sospecha la presencia de un intruso, alertará a los camaradas más próximos haciendo saltar la alarma, antes que enfrentarse a Sam en solitario. Cuando salte una alarma, Sam tendrá que encontrar el panel de alarma lo antes posible para desactivar la alarma. Debido a la naturaleza extremadamente secreta de las operaciones de Splinter Cell, cualquier incidente con las alarmas puede provocar que Third Echelon aborte una misión.

Inicio del juego

Inserta el cartucho de Splinter Cell en tu Game Boy Advance™ y enciende la consola con el interruptor de encendido.



Menú Principal

- Pulsa + Panel de Control para moverte por los menús.
- Pulsa el Botón A para seleccionar una opción.

Elegir partida

- Pulsa + Panel de Control Arriba y + Panel de Control Abajo para desplazarte, y pulsa el Botón A para seleccionar una partida guardada.
- Si quieres empezar una partida nueva, escribe un nombre para la partida.

Opciones

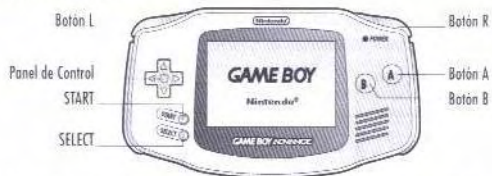
Aquí podrás cambiar las configuraciones del juego. (Efectos de sonido y Música)



Seleccionar misión

- Pulsa + Panel de Control Derecha y + Panel de Control Izquierda para desplazarte por la lista de misiones.
- Pulsa + Panel de Control Arriba y + Panel de Control Abajo para cambiar entre Mapas de misión y Mapas extras cuando estén disponibles.
- Pulsa el Botón R para ver las mejores puntuaciones.
- Pulsa el Botón L para ver las listas de las mejores puntuaciones.
- Pulsa el Botón B para volver al menú anterior.
- Pulsa el Botón A para empezar una misión.

Los controles



Panel de Control Arriba

- Interactuar con objetos (equipo médico, caja fuerte, ordenador)
- Detenerse
- Abrir puerta
- Trepas
- Subir las piernas de Sam (mientras esté colgado de una tubería)

Panel de Control Abajo

- Agacharse
- Descender

Panel de Control Izquierda y Derecha

- Mover a Sam
- Correr (pulsando dos veces)

Panel de Control Derecha

- Correr (pulsando dos veces)

Botón A

- Saltar

Botón B

- Golpear y usar arma

START

- Detener la partida y ver inventario y objetivos

SELECT

- Cambio rápido de arma

Botón R

- Cámara de seguimiento

Mantén pulsado el Botón R para activar el modo Cámara de seguimiento. En este modo podrás explorar los alrededores de Sam y ver el campo de visión de la cámara de seguridad. Sam será más vulnerable cuando esté utilizando la cámara de seguimiento, así que asegúrate de colocarlo en un lugar seguro antes de empezar a utilizarla.

Botón L

- Sacar pistola
- Seleccionar distancia de lanzamiento de granada

Pantalla de juego



- **Barra de vida**
- **Armas:** Muestra las armas que llevas y su munición.
- **Indicador de riesgo:** El indicador se desplaza a la izquierda y a la derecha para representar el riesgo que tiene Sam en esta zona.



Información de la misión

Al final de cada nivel, podrás ver tus resultados.

Elementos del juego

Panel de alarma



Los enemigos pueden activar los interruptores de emergencia convencionales con el objetivo de poner en alerta a los camaradas

más cercanos. Cuando salte una alarma, Sam tendrá que encontrar el panel de alarma lo antes posible para desactivar la alarma. Colócate enfrente del panel y pulsa + Panel de Control Arriba para desactivarla.

Torreta automatizada



Se trata de torretas sensibles al calor y al movimiento que incluyen un sistema de reconocimiento Fuego Amigo Independiente (FAI). Para desactivar una torreta:

- 1- Colócate enfrente de la torreta y pulsa + Panel de Control Arriba.
- 2- Pulsa el Botón A lo más rápido que puedas para desactivarla.

Cámara de seguridad



Cámaras de seguridad convencionales ya preparadas que detectan el movimiento y tienen la habilidad para hacer saltar la alarma directamente.

Ordenador



El ordenador te proporciona información acerca de los enemigos, su localización u otros elementos importantes para tu misión. Presta atención al ordenador, ya que contiene información clave.

Puertas cerradas



Utiliza tu ganzúa para abrir una puerta.

Puerta magnética



Para abrir una puerta magnética, busca la tarjeta de acceso que necesitas para poder abrir la puerta.

Rayos láser



Los rayos láser están conectados a un detonador. Estate atento, son casi invisibles. Detéctalos con tus Gafas de visión térmica.

Mina



Las minas están escondidas en el suelo. Utiliza tus gafas de visión térmica para localizarlas.

Caja fuerte



Para abrir una caja fuerte, alinea las tres ruedecillas con los números.

- Gira la ruedecilla con el Botón R o el Botón L.
- Pulsa + Panel de Control

Derecha para introducir un número.

Consejos: intenta abrir todas las cajas fuertes que parecen en el juego para conseguir documentos secretos.

Armas y accesorios

Armas

Para usar un arma:

- 1) Pulsa el Botón L para desenfundar tu arma
- 2) Pulsa el Botón B para disparar

Pistola SC



La pistola SC se utiliza en enfrentamiento a corta distancia. Como tiene silenciador, la pistola SC es obviamente la mejor

selección del armamento de Sam para infiltrarse en territorio enemigo.

SC-20k



Este rifle de asalto es famoso por su precisión y su suavidad. Utilízalo para objetivos que se encuentren en una posición lejana.

Accesorios

Gafas



- Selecciona un modo de visión de tu inventario

Visión nocturna

Las gafas de visión nocturna amplifican la poca luz existente durante la noche, especialmente la que se encuentra en el extremo inferior del espectro de rayos infrarrojos.

Visión térmica

Funcionan de forma similar a las gafas de visión nocturna y son imprescindibles en entornos con poca luz. Se diferencian de las gafas de visión nocturna en que capturan el extremo superior del espectro de rayos infrarrojos, el cual emite calor en lugar de luz.

Ganzúa



Conjunto de ganzúas y sondas para abrir cualquier cerradura convencional. Tendrás que quitar los 5 tornillos en

el orden correcto para abrir la puerta.

1) Pulsa + Panel de Control Izquierda o + Panel de Control Derecha para mover los tornillos de la cerradura

2) Pulsa + Panel de Control Arriba o + Panel de Control Abajo para quitar los tornillos

Cámara de seguimiento



La cámara de seguimiento es perfecta para exploraciones avanzadas y para recoger información.

Objetos

Equipo médico



Botiquín común de primeros auxilios.

Colócate enfrente y pulsa + Panel de Control Abajo para utilizarlo.

Tarjeta de acceso



Utiliza la tarjeta de acceso para abrir las puertas magnéticas.

Hay 3 tipos de tarjetas de acceso:

- Acceso a zonas de baja seguridad (Roja)
- Acceso a zonas de seguridad media (Amarilla)
- Acceso a zonas de alta seguridad (Verde)

Munición



Encuétralo para recuperar tu munición.

Granada de gas lacrimógeno



Granada de gas lacrimógeno para neutralizar a grupos de enemigos. La exposición al gas lacrimógeno provoca ataques respiratorios agudos. La exposición prolongada al gas puede causar inconsciencia.

Sam Fisher

Sam Fisher



En las últimas décadas, Fisher ha estado en primera línea del espionaje en numerosas e importantes ocasiones. No sólo ha logrado sobrevivir, además ha destacado en el campo de las operaciones secretas gracias al trabajo duro, una curiosidad insaciable y una gran honestidad. No tiene tiempo

para cumplidos políticamente correctos y aun menos para las mentiras.

Movimientos de Sam



Agacharse

Pulsa + Panel de Control Abajo para agacharte. Este movimiento es más discreto y Sam es menos visible mientras permanece agachado.

Ataque directo



Con tu arma enfundada, pulsa el Botón B cuando te encuentres muy cerca de un enemigo para golpearle con el codo.

Trepar



Para trepar por una tubería, una escalera, un cable vertical o una valla, sólo tienes que caminar hacia ellos y pulsar + Panel de Control Arriba o + Panel de Control Abajo. Pulsa de nuevo el Botón A para saltar.

Consejo: pulsa dos veces + Panel de Control Abajo para descender más rápido.

Cornisas



- Salta pulsando el Botón A para agarrarte a cornisas que estén por encima de la cabeza de Sam. Pulsa + Panel de Control Abajo para soltarte

de una cornisa o pulsa + Panel de Control Arriba para impulsarte.

- Sam se puede colgar de las cornisas. Cuando puedas, acércate a ella y pulsa + Panel de Control Abajo. Después, pulsa + Panel de Control Derecha o + Panel de Control Izquierda para moverte por la cornisa. Pulsa + Panel de Control Arriba para impulsarte, si es que tienes sitio.

Colgarse



Salta pulsando el Botón A para agarrarte con fuerza a una tubería horizontal. Haz que Sam suba las piernas para esquivar obstáculos pulsando + Panel de Control Arriba.

Utilizar una tirolina



Salta pulsando el Botón A para agarrarte con fuerza a un cable en pendiente o una tirolina. Sam se deslizará automáticamente.

Colgarse y disparar



Sam puede cargar y disparar su arma mientras se encuentra colgado de una tubería, pero sólo si sus piernas no están dobladas. Pulsa el Botón L para cargar el arma seleccionada.

Tirarse encima de un enemigo



Si puedes situarte por encima de un enemigo y tirarte directamente sobre él, lo dejarás sin sentido.

Deslizarse en rappel



Para deslizarte en rappel desde una pequeña chimenea, permanece junto a ella y pulsa + Panel de Control Abajo. Sam sólo puede bajar por la cuerda; tendrá que tener mucho cuidado con los guardias.

Modo Jefe



- Mueve la vista con el Panel de Control
- Pulsa el Botón R para enfocar
- Pulsa el Botón B o el Botón L para disparar (o para hacer una foto)
- Pulsa el Botón A para mover la vista más rápido



Mitchell Dougherty

Fotografía a los funcionarios antes de abandonar la zona. Presta atención sobre todo a Mitchell Dougherty.



Grinko

Evita que Grinko y sus mercenarios lleguen a su limusina. Recuerda, los rehenes tienen que seguir con vida.



Kombayn Nikoladze

Dispara a todos los socios de Nikoladze no dejes que Kombayn Nikoladze despegue.

¡Sigue jugando a Tom Clancy's Splinter Cell™ en la Game Boy Advance!

Descubre una mayor conectividad e intenta desbloquear los 5 niveles extra de Game Boy Advance conectando el juego de Tom Clancy's Splinter Cell™ para Game Boy Advance a la versión de NINTENDO GAMECUBE, con el Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE (se vende por separado).

Deberás completar los siguientes niveles en tu juego de NINTENDO GAMECUBE para desbloquear cada una de las cinco misiones:

- Misión 1: nivel 1 de NINTENDO GAMECUBE, Entrenamiento.
- Misión 2: niveles 2, 3 y 4 de NINTENDO GAMECUBE, Comisaría, Ministerio de Defensa y Refinería de petróleo.
- Misión 3: niveles 5 y 6 de NINTENDO GAMECUBE, Cuartel General CIA y Kalinatek.
- Misión 4: niveles 7, 8 y 9 de NINTENDO GAMECUBE, Embajada de China, Matadero y Embajada de China.
- Misión 5: nivel 10 de NINTENDO GAMECUBE, Palacio Presidencial.

Una vez que el Cable Game Boy Advance de NINTENDO GAMECUBE esté conectado, el juego de Game Boy Advance detectará automáticamente qué misiones extra has desbloqueado.

¡La Comunidad de Splinter Cell te está esperando!

Regístrate gratuitamente en www.splintercell.com y descubrirás:

- > Foros en los que podrás hablar con otros jugadores de todos los aspectos de Splinter Cell.
- > Un área de acceso restringido repleta de información y descargas.
- > Pistas y sugerencias que te ayudarán a lo largo de tu misión.
- > Las noticias y la información más actualizadas.
- > Tomas, escenas, fondos de pantalla para PC y muchas cosas más.

En otras palabras ¡todo lo que necesitas tener para vivir la mejor experiencia Splinter Cell!

SAT (Servicio de Atención Técnica)

Si tienes algún problema técnico con este producto, el servicio de atención técnica de Ubi Soft puede ayudarte. Llámanos de Lunes a Jueves al teléfono 902 11 78 03 y de 16:30 a 18:30.

También puedes escribirnos a la siguiente dirección, incluyendo un número de teléfono para llamar durante el día.

Ubi Soft

Complejo Europa Empresarial, Edificio Londres
Playa de Liencres 2, Planta 1ª
Ctra. N-VI Km.24
28230 Las Rozas
MADRID

O envíanos un mensaje a servicio-tecnico@ubisoft.es

ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 170 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 01 522 46 45 ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección: ases0042@sesa.es

FAP

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA. PONGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (-) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LECIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.

Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

SOMMARIO

Introduzione	39
L'azione furtiva	40
Iniziare a giocare	41
Comandi di gioco	42
Interfaccia di gioco	43
Elementi di gioco	43
Armi e Dispositivi	45
Oggetti da raccogliere	47
Sam Fisher	48
Modalità Boss	50
Splinter Cell Community	52
Assistenza Tecnica	53

Introduzione

10 Marzo 2004:

La CIA ha contattato gli ufficiali dell'NSA per la perdita di contatto con l'Agente Alison Madison, un membro della CIA, incaricata di monitorare la scarsa diffusione delle comunicazioni che affligge l'ex-Repubblica sovietica della Georgia. Un secondo operativo, l'Agente Blaustein, è stato inviato a T'bilisi (capitale della Georgia) per indagare sul caso Madison, ma è scomparso a sua volta la settimana seguente. Temendo per le vite degli agenti americani, forse vittime di un attentato terroristico, **Third Echelon** ha attivato la cellula fantasma Sam Fisher, operativo incaricato di ritrovare gli agenti scomparsi e di valutare la situazione.

Nel ruolo di Sam Fisher, non dovrai lasciare alcuna traccia fisica sulla mappa. Ricorda: nonostante un'uccisione possa compromettere la segretezza dell'operazione, la decisione tra lasciarsi dietro un testimone o un cadavere non costituisce affatto una scelta. Tu non esisti. Tu sei una cellula fantasma.

L'azione furtiva

La capacità di Sam di agire segretamente è la sua risorsa più preziosa ed efficace contro l'incombere delle forze nemiche, dato che gli avversari hanno molte opportunità di individuarlo. Rimanere in ombra è un'ottima tecnica furtiva, ma anche accovacciarsi, muoversi lentamente e camminare rasenti i muri contribuiscono a rendere Sam invisibile. Mettendo in pratica tutte queste tecniche insieme, se possibile, aumenterà notevolmente le tue possibilità di non venire individuato.

Allarmi

Se un nemico scopre Sam o sospetta la presenza di un intruso, ricorda che è stato addestrato specificatamente, per ciò preferirà avvertire i compagni nei paraggi o far scattare un allarme, piuttosto che attaccare direttamente. Data la natura top-secret delle operazioni di una "Splinter Cell", troppi allarmi scattati possono indurre Third Echelon a interrompere la missione.

Iniziare a giocare

Metti la cassetta di gioco di Splinter Cell nel Game Boy Advance™ e posiziona l'interruttore di accensione su ON.



Menu principale

- Utilizza la pulsantiera di comando per navigare nei menu.
- Premi il pulsante A per selezionare un'opzione.

Selezione partita

- Utilizza la pulsantiera di comando Su e Giù per muoverti e premi il pulsante A per scegliere una partita salvata.
- Se desideri iniziare una partita nuova, invece, digitanne il nome.

Opzioni

Ti consente di modificare la configurazione del gioco (effetti sonori e musica).



Selezione missione

- Utilizza la pulsantiera di comando Destra e Sinistra per scorrere le missioni disponibili.
- Utilizza la pulsantiera di comando Su e Giù per passare da Mappe di missione a Mappe extra, se disponibili.
- Premi il pulsante R per vedere il record.
- Premi il pulsante L per vedere le tabelle dei record.
- Premi il pulsante B per tornare al menu precedente.
- Premi il pulsante A per iniziare una missione.

Comandi di gioco



Pulsantiera di comando Su

- Interagisci con oggetti (Kit medico, cassaforte, computer)
- Mantieni posizione
- Apri porta
- Sali
- Solleva gambe di Sam (mentre è appeso a una tubatura orizzontale)

Pulsantiera di comando Giù

- Accovacciati
- Scendi

Pulsantiera di comando Sinistra/Destra

- Muovi Sam
- Corri (premi due volte)

Pulsante A

- Salta

Pulsante B

- Colpisce/Usa arma

START

- Metti il gioco in pausa/Inventario e oggetti

SELECT

- Cambia arma velocemente

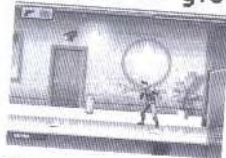
Pulsante R

- Microcamera adesiva
Tieni premuto il pulsante R per attivare la modalità Microcamera adesiva. Questa modalità ti consente di esplorare lo scenario attorno a Sam e di vedere il campo di rivelazione della telecamera di sorveglianza. Quando utilizzi la visuale libera, Sam sarà vulnerabile: assicurati dunque di posizionarlo in un'area sicura, prima di utilizzarla.

Pulsante L

- Estrai arma
- Seleziona la distanza a cui lanciare la Granata

Interfaccia di gioco



- **Indicatore energia**
- **Armi:** Le Armi attualmente equipaggiate e il numero di caricatori di munizioni.
- **Indicatore pericolo:** L'indicatore si muove a

sinistra e destra, a indicare il livello di pericolo che Sam affronterà in una data area.



Statistiche missione

Alla fine del livello, potrai esaminare le tue prestazioni.

Elementi di gioco

Pannello allarme



Sono gli interruttori di un normale allarme, che i nemici possono far scattare per allertare gli altri compagni.

Quando ne viene fatto scattare uno, Sam dovrà trovare subito un pannello allarme per disattivare l'allarme. Per farlo, poniti di fronte al pannello e premi la pulsantiera di comando Su.

Torretta automatica



Torrette sensibili al calore e ai movimenti, dotate di sistema di riconoscimento IFF (identità nemico o alleato). Per disattivarne una:

- 1 - Poniti di fronte alla torretta e premi la pulsantiera di comando Su.
- 2 - Premi il pulsante A il più velocemente possibile per disattivarla.

Telecamera di sorveglianza



Telecamera di sorveglianza standard, che rileva movimenti e in grado di far scattare direttamente gli allarmi.

Computer



Il computer offre informazioni top-secret su nemici, locazioni e altri elementi chiave pertinenti all'operazione. Presta un'atten-

zione particolare al computer, perchè fornisce sempre dati fondamentali.

Porta bloccata



Per sbloccare una porta, utilizza il tuo grimaldello.

Porta magnetica



Per aprire una porta magnetica, trova il codice corretto, che ti farà accedere aprendo la porta.

Raggio laser



I Raggi laser sono connessi a un detonatore. Fa' attenzione: sono praticamente invisibili! Per individuarli, utilizza il tuo Visore termico.

Mina



Le mine sono nascoste sul terreno. Utilizza il Visore termico per localizzarle.

Cassaforte



Per sbloccare una cassaforte, allinea le tre manopole coi perni.

- Ruota una manopola col pulsante R o L.
- Premi la pulsantiera di comando Destra per porre un perno.

Consiglio: Cerca di sbloccare tutte le casseforti del gioco per accedere ai File segreti.

Armi e Dispositivi

Armi

Per utilizzare un'arma:

- 1) Premi il pulsante L per estrarre la tua arma
- 2) Premi il pulsante B per sparare

Pistola SC



La pistola SC viene utilizzata nei combattimenti a distanza ravvicinata. Con

le sue scariche silenziate, quest'arma viene ovviamente scelta da Sam quando si infila in territorio nemico.

SC-20k



Questo fucile di precisione è noto per la precisione e la leggerezza. Utilizzalo dalla distanza, normale o elevata.

Dispositivi

Visori



- Seleziona il tuo visore dall'Inventario

Visore notturno

Il visore notturno amplifica le luci ambientali

molto basse, soprattutto quelle della fascia più bassa dello spettro a infrarossi.

Visore termico

Simile a quello notturno, il visore termico è uno strumento essenziale negli ambienti scarsamente illuminati. Fondamentalmente, la differenza consiste nel fatto che questa tecnologia cattura il livello superiore dello spettro a infrarossi, emesso sotto forma di calore piuttosto che riflesso come luce.

Grimaldello



Kit standard di scasso, utile per aprire le normali serrature cilindriche. Dovrai spingere i 5 perni nell'ordine corretto per sbloccare la porta.

1 - Premi la pulsantiera di comando Sinistra o Destra tra i perni.

2 - Premi la pulsantiera di comando Su o Giù per sbloccare i perni.

Microcamera adesiva



Questa micro-telecamera è l'ideale nelle missioni di ricognizione e raccolta di informazioni segrete.

Oggetti da raccogliere

Kit medico



Kit di pronto soccorso standard. Poniti di fronte al kit e premi la pulsantiera di comando Su per utilizzarlo.

Codice



Utilizza questo codice per aprire le porte magnetiche.

Ve ne sono tre tipi differenti:

- Livello di sicurezza basso (Rosso)
- Livello di sicurezza medio (Giallo)
- Livello di sicurezza basso alto (Verde)

Munizioni



Trovale per recuperare un po' di munizioni.

Granata lacrimogena



La granata standard al CS può stordire interi gruppi di nemici. L'esposizione di gas CS può causare una violenta crisi respiratoria e l'esposizione prolungata porta fino alla perdita di conoscenza.

Sam Fisher

Sam Fisher



Negli anni scorsi, Fisher ha combattuto diversi conflitti in prima linea, come spia. Non solo è sopravvissuto, ma si è distinto nel campo delle operazioni segrete grazie al duro lavoro, alla sua curiosità insaziabile e all'estrema integrità. Dispone di troppo poco tempo per essere gentile e ancor meno per mentire.

Movimenti di Sam

Accovacciarsi



Premi la pulsantiera di comando Giù per accovacciarti. Il movimento è più lento, ma più silenzioso, e Sam sarà meno visibile in questa posizione.

Attacco ravvicinato



Con l'arma nella fondina, premi il pulsante B quando sei così vicino a un nemico da poterlo colpire con una gomitata.

Arrampicarsi



Per arrampicarti su una tubatura, una scala, un cavo o una recinzione, avvicinarti e premi la pulsantiera di comando Su o Giù. Premi il pulsante A un'altra volta per scendere.

Consiglio: Premi due volte la pulsantiera di comando Giù per velocizzare la tua discesa.

Appendersi



- Salta premendo il pulsante A per afferrare e appenderti alle sporgenze sopra il capo di Sam. Premi la pulsantiera di comando Giù per staccarti dalla sporgenza o premi la pulsantiera di comando Su per salire.

- Sam può restare aggrappato alla sporgenza. Se possibile, accovacciati e premi la pulsantiera di comando Giù. Dopodiché, premi la pulsantiera di comando Destra o Sinistra per spostarti lungo la sporgenza. Premi la pulsantiera di comando Su per risalire, se c'è spazio.

Mano-dopo-mano



Salta premendo il pulsante A per tenerti appeso a una tubatura orizzontale. Salleva le gambe di Sam per neutralizzare eventuali ostacoli premendo la pulsantiera di comando Su.

Scivolare su un cavo



Salta premendo il pulsante A per tenerti appeso a un filo metallico o a un cavo. Sam inizierà a scivolare automaticamente.

Sparare da appeso



Sam può equipaggiare un'arma e sparare mentre è appeso a una tubatura, ma solo se le sue gambe non sono piegate. Premi il pulsante L per equipaggiare l'arma selezionata.

Attacco dall'alto



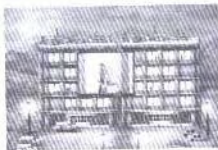
Se ti trovi al di sopra un nemico e riesci a caderci direttamente sopra, lo metterai KO.

Discesa a corda



Per scendere da una corda calandoti da un piccolo camino, avvicinarti e premi la pulsantiera di comando Giù. Sam può solo muoversi verso il basso sulla corda; dovrà quindi fare particolare attenzione a chi perlustra la zona.

Modalità Boss



- Sposta la visuale con la pulsantiera di comando
- Utilizza il pulsante R per uscire dallo zoom
- Premi il pulsante B o L per sparare (o scattare una foto)
- Premi il pulsante A per muovere la visuale più velocemente



Mitchell Dougherty

Fotografa i burocrati prima che lascino l'area. Fai molta attenzione a Mitchell Dougherty.



Grinko

Impedisci a Grinko e al suo partner di raggiungere la Limousine. Ricorda: gli ostaggi devono sopravvivere!



Kombayn Nikoladze

Spara a tutti gli alleati di Nikoladze e impedisci a Kombalyn Nikoladze di fuggire.

Continua a giocare a Tom Clancy's Splinter Cell™ su Game Boy Advance!

Scopri maggiore connettività e prova a sbloccare 5 livelli bonus collegando la versione Game Boy Advance di Tom Clancy's Splinter Cell™ alla versione NINTENDO GAMECUBE tramite il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE (venduto a parte).

Basta completare i seguenti livelli del gioco su NINTENDO GAMECUBE per sbloccare ognuna delle cinque missioni bonus:

- Missione 1: NINTENDO GAMECUBE Livello 1: Addestramento
- Missione 2: NINTENDO GAMECUBE Livello 2, 3 & 4: Stazione polizia, Ministero Difesa & Raffineria Petrolio
- Missione 3: NINTENDO GAMECUBE Livello 5 & 6: QG CIA & Kalinatek
- Missione 4: NINTENDO GAMECUBE Livello 7, 8 & 9: Ambasciata cinese, Mattatoio, Ambasciata cinese
- Missione 5: NINTENDO GAMECUBE Livello 10: Palazzo presidenziale

Una volta effettuato il collegamento con il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE, il Game Boy Advance individuerà automaticamente le missioni che hai sbloccato completando i livelli NINTENDO GAMECUBE.



La Community di Splinter Cell ti sta aspettando!

Registrati on-line, gratuitamente, all'indirizzo www.splintercell.it e scoprirai:

- > Un'area di accesso ristretta, ricca di informazioni e download.
- > Consigli e suggerimenti, che ti saranno d'aiuto nella tua missione.
- > Tutte le news e le informazioni più aggiornate.
- > Schermate, sketch, sfondi per PC e molto, molto altro ancora.

In altre parole... tutto ciò di cui hai bisogno per trarre il meglio da Splinter Cell!

Assistenza tecnica

Ubi Soft ha predisposto una serie di servizi per il supporto tecnico che mettono a Vostra disposizione anche tutte le informazioni sulle novità in uscita, i suggerimenti e un aiuto in linea per i giochi (suggerimenti e aiuti solo via e-mail).

Potrete contattare la Hotline di Ubi Soft telefonicamente, via fax, oltre che per posta elettronica o accedendo direttamente al nostro sito Internet, all'indirizzo web <http://www.ubisoft.it>.

Vi preghiamo, qualunque sia il canale prescelto per accedere ai nostri servizi di assistenza tecnica, di essere quanto più dettagliati possibile nell'espore il problema incontrato.

E-mail: hotline@ubisoft.it

Telefono: 02 83 31 22 20

Fax: 02 83 31 23 00

Orario: dal lunedì al venerdì 14:30 – 18:30

Indirizzo: Ubi Soft S.p.A.

Viale Cassala, 22

20143 Milano - Italia

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO. CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [-] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnerne sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
Spegnerne sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. **NOTA GENERALE:** Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

ATTENZIONE DISTURBI PROVOVATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 - 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.

Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.

Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO** e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 - 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

WARRANTY

Ubi Soft offers a Technical Support service which details are indicated in the text of the manual relative to Technical Support. When you (the "User") contact Technical Support, please be as specific as you can be about the problem you are experiencing and have the below details available:

- The name of the manufacturer of your computer system
- The brand and speed of the processor
- How much RAM you have
- The version number of windows you are using (if you aren't sure, right-click on the my computer icon on your desktop and select 'properties')
- The manufacturer name and model number of your video card, modem, and sound card.

Ubi Soft guarantees to the original buyer of the multimedia product that the compact disc (CD) supplied with this multimedia product shall not show any fault during a normal-use period of ninety (90) days from the invoiced date of purchase, or any other longer warranty time period provided by applicable legislation.

Please return any defective multimedia product by registered letter to: Technical Support together with this manual and your registration card if you have not already sent it to us. Please state your full name and address (including postcode), as well as the date and location of purchase. You may also exchange the multimedia product at the place of purchase.

If a disc is returned without proof of purchase or after the warranty period has expired, Ubi Soft will choose either to repair or to replace it at customer expense. This warranty is invalid if the disc has been damaged through negli-

gence, accident or misuse, or if it has been modified after acquisition.

The User recognises expressly that he uses the multimedia product at his own risk.

The multimedia product is provided as is, without any warranty other than what is laid down above. The User is responsible for any costs of repairing and/or correcting the multimedia product.

To the extent of what is laid down by law, Ubi Soft rejects any warranty relating to the market value of the multimedia product, the User's satisfaction or its capacity to perform a specific use.

The User is responsible for all risks connected with lost profit, lost data, errors and lost business or other information as a result of owning or using the multimedia product.

As some legislations do not allow for the aforementioned warranty limitation, it is possible that it does not apply to the User.

OWNERSHIP

The User recognises that all of the rights associated with this multimedia product and its components, its manual and packaging, as well as the rights relating to the trademark, royalties and copyrights, are the property of Ubi Soft and Ubi Soft's licensors, and are protected by French regulations or other laws, treaties and international agreements concerning intellectual property. Documentation should not be copied, reproduced, translated or transferred, in whole or in part and in whatever form, without prior written agreement of Ubi Soft.

GARANZIA

Ubi Soft offre Servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato e accertatevi di comunicare i dettagli elencati qui di seguito:

- Il nome del produttore del vostro computer
- La marca e la velocità del processore
- Quanta RAM possedete
- La versione di Windows che state utilizzando (se non ne siete sicuri, cliccate col pulsante destro del mouse sull'icona Risorse del computer situata sul desktop e selezionate Proprietà)
- Il nome del produttore e il numero del modello della scheda video, del modem e della scheda audio.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubi Soft garantisce all'acquirente del software originale che il compact disc (CD) fornito con il presente prodotto multimediale è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegando il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubi Soft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il disco è stato danneggiato per negligenza,

cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubi Soft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale, rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto della garanzia limitata precedentemente menzionata, è possibile che questa non sia applicabile.

PROPRIETÀ

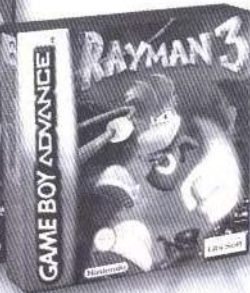
L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a trademark, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubi Soft e dei licenziatori di Ubi Soft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza la previa autorizzazione scritta di Ubi Soft.

Notes

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC

ULTIMATE POWERS. ULTIMATE ENEMIES. ULTIMATE HAVOC!



Don't u annoy us coz
we're really bad



"Loved Sunshine? Grab this!
This is an adventure
not to be missed!"

9/10

OFFICIAL NINTENDO MAGAZINE

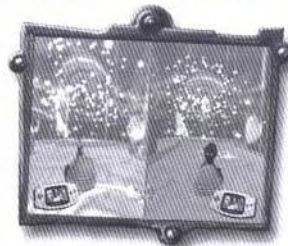
Join our (lethal) elite
army to knock out Rayman

www.raymanzone.com

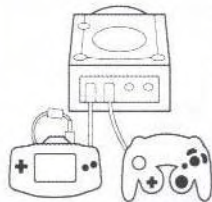
ONE OF THE MOST IMPRESSIVE
CONNECTIVITY FEATURES EVER

- Link your NINTENDO GAMECUBE and Game Boy Advance™ and take on a unique and addictive multiplayer racing challenge for up to 4 players!

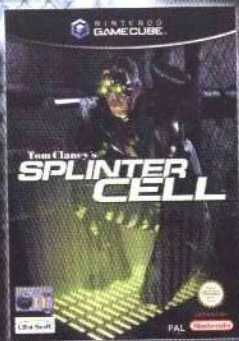
Racing in shoes?
He can't even afford a car!
Ha-ha.



- Download 11 new Game Boy Advance™ maps from Rayman 3 NINTENDO GAMECUBE.
- Unlock 2 exclusive NINTENDO GAMECUBE bonus maps after finishing Rayman 3 on Game Boy Advance™.



Tom Clancy's **SPLINTER CELL**



Play more Tom Clancy's Splinter Cell™
on the Game Boy Advance™ thanks to your
NINTENDO GAMECUBE game!

See more on page 15 of the manual

¡Sigue jugando a Tom Clancy's Splinter Cell™
en la Game Boy Advance™ gracias a tu
NINTENDO GAMECUBE!

Más información en la página 33 del manual

Gioca a Tom Clancy's Splinter Cell™
su Game Boy Advance™ grazie alla tua versione
per **NINTENDO GAMECUBE**!

Leggi come a pagina 51 del tuo manuale!

www.splintercell.com



Ubi Soft Entertainment - 28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil sous Bois Cedex - FRANCE

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners.
TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.